

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fase yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, maupun sensorik. Pada masa usia dini, anak berada pada periode emas perkembangan sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. Anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan seluruh indera, bukan hanya melalui penjelasan verbal dari tutor. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak usia dini harus dirancang secara konkret, menarik, dan bermakna agar mampu merangsang seluruh potensi perkembangan anak secara optimal (Fauziah, 2020).

Kemampuan mengenali bentuk, warna, dan tekstur termasuk dalam aspek perkembangan kognitif dan sensorik anak usia dini. Pengenalan bentuk geometri membantu anak memahami konsep ruang, ukuran, dan hubungan antar benda di sekitarnya. Sementara itu, pengenalan warna dan tekstur melatih kemampuan pengamatan, pengelompokan, serta kepekaan indera penglihatan dan peraba anak. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan lingkungan (Prahesti & Dewi, 2021).

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai tutor di satuan PAUD, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk geometri, mengenali warna, serta memahami perbedaan tekstur. Kesulitan tersebut terlihat ketika anak belum mampu menyebutkan atau mencocokkan bentuk dan warna secara tepat dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, guru telah menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pengenalan bentuk, warna, dan tekstur. Sementara itu, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini diketahui memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan, minat belajar, dan pemahaman anak (Taulany, 2019; Pudjaningsih, 2020).

Namun demikian, berdasarkan pengamatan penulis, media yang digunakan selama ini masih cenderung terbatas dan bersifat monoton, seperti lembar kerja anak (LKA), buku gambar, papan tulis, serta kartu gambar dua dimensi. Media-media tersebut umumnya hanya mengandalkan aktivitas melihat dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui sentuhan dan eksplorasi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik perhatian anak dan menstimulasi keterlibatan aktif sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Penggunaan media yang bersifat dua dimensi dan dilakukan secara berulang tanpa variasi menyebabkan anak mudah merasa bosan, kurang fokus, dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media tersebut belum sepenuhnya memberikan stimulasi multisensorik yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret, visual, dan kinestetik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan berbagai indera anak agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran anak usia dini seharusnya disampaikan melalui pendekatan belajar sambil bermain dengan memanfaatkan media yang konkret, menarik, dan multisensorik. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tanpa merasa tertekan serta lebih bebas mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Media pembelajaran yang melibatkan berbagai indera, seperti melihat, menyentuh, dan bergerak, terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sensorik anak. Selain itu, pembelajaran multisensorik juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah diingat oleh anak (Kartika Dewi & Rochmawati, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran ROTAR GEBER (Roda Putar Geometri Berwarna dan Bertekstur) sebagai salah satu alternatif solusi. Media ini dirancang untuk membantu anak mengenali bentuk, warna, dan tekstur melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, anak diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ROTAR GEBER juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak di kelas PAUD.

Media ROTAR GEBER dibuat dari kardus bekas sebagai bentuk pemanfaatan bahan sederhana dan ramah lingkungan. Penggunaan bahan bekas bertujuan untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak harus mahal, namun tetap dapat bermakna dan efektif. Rotar Geber ini dilengkapi dengan berbagai bentuk geometri yang memiliki warna dan tekstur berbeda, sehingga memungkinkan anak belajar melalui pengalaman visual dan sentuhan. Media pembelajaran berbasis bahan bekas juga dinilai mampu menumbuhkan kreativitas guru serta mendukung pembelajaran berkelanjutan di satuan PAUD (Fauziah & Prahesti, 2021).

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Pengabdian dan pengembangan dalam Tugas Akhir Program RPL ini berfokus pada kegiatan pembelajaran anak usia dini di lembaga PAUD tempat penulis bekerja sebagai tutor. Kegiatan pengabdian dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sehari-hari yang melibatkan anak secara aktif dalam berbagai aktivitas bermain sambil belajar. Fokus utama pengabdian adalah pada pengenalan bentuk geometri, warna, dan tekstur melalui penggunaan media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan rutinitas pembelajaran di lembaga PAUD.

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran ROTAR GEBER dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini berlandaskan pada kebutuhan nyata yang ditemukan di lapangan serta karakteristik perkembangan anak usia dini. Media dikembangkan untuk mendukung aspek kognitif dan sensorik anak secara optimal melalui pengalaman belajar yang konkret. Lingkup pengembangan dibatasi pada tahap perencanaan media, penerapan dalam kegiatan pembelajaran, serta pengamatan terhadap perkembangan kemampuan anak selama menggunakan media tersebut (Pudjaningsih, 2020; Rochmawati, 2022).

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

a. Tujuan Umum

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir Karya Kinerja RPL ini adalah untuk mengembangkan kualitas proses pembelajaran anak usia dini agar lebih bermakna, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Penyusunan tugas akhir ini juga

bertujuan untuk mengintegrasikan pengalaman kerja tutor dengan kajian teori pendidikan anak usia dini, sehingga praktik pembelajaran yang dilakukan memiliki landasan teoretis yang kuat. Selain itu, tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan dorongan bagi penulis sebagai tutor agar terus melakukan refleksi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di satuan PAUD dapat berlangsung secara lebih optimal, menarik, dan berkelanjutan.

Sebagai bentuk implementasi dari tujuan tersebut, penulis menyusun dan menggunakan media pembelajaran ROTAR GEBER sebagai media konkret dan multisensorik yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman langsung. Melalui penerapan media ini, pembelajaran diharapkan dapat membantu anak dalam memahami konsep bentuk, warna, dan tekstur secara lebih bermakna.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Tugas Akhir Program RPL ini adalah:

- 1) Mengembangkan media ROTAR GEBER di POS PAUD Cempaka Pemalang untuk pengenalan bentuk, warna dan tekstur
- 2) Menggambarkan proses pengenalan bentuk, warna dan tekstur melalui inovasi media ROTAR GEBER di POS PAUD Cempaka Pemalang
- 3) Mengungkapkan dampak media ROTAR GEBER terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna dan tekstur di POS PAUD Cempaka Pemalang

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Tugas Akhir ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Universitas

Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan serta memperkaya referensi akademik universitas. bisa dijadikan acuan dan bahan analisis oleh universitas dalam pengembangan karya mahasiswa, khususnya yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran anak usia dini yang memanfaatkan pengalaman lapangan dan bahan sederhana.

b. Bagi Tempat Bekerja

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah referensi ilmu pengetahuan dan inovasi pembelajaran, mendorong tutor untuk berinovasi dalam pembelajaran, serta memperkaya media pembelajaran di POS PAUD Cempaka Pemalang. bisa memberikan manfaat bagi POS PAUD Cempaka berupa media pembelajaran inovatif yang bisa digunakan terus-menerus. Media ROTAR GEBER berfungsi sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna, dan tekstur, serta mendukung pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

c. Bagi Mahasiswa

Manfaat akademik dan praktis dari Tugas Akhir Program RPL ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Secara akademik, tugas akhir ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis praktik lapangan. Secara praktis, media ROTAR GEBER dapat dimanfaatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Selain itu, penyusunan tugas akhir ini juga mendukung pengembangan kompetensi tutor PAUD dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.